

SILABUS

Standar Kompetensi 3 : Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian	Penilaian		Contoh Soal	Waktu	Sumber Bahan	Karakter dan Budaya Bangsa
				Teknik Penilaian	Tugas mandiri				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Membaca wacana wangsalan	Pangertosan wangsalan, jinising wangsalan lan tuladha	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami pengertian wangsalan • Peserta didik dapat menanggapi wangsalan • Peserta didik dapat mengetahui pesan yang terkandung dalam wangsalan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menjelaskan definisi wangsalan. - Mampu menjawab sandi dalam wangsalan. - Mampu mengidentifikasi jenis-jenis wangsalan. 	Tertulis	Tertulis	Tulisen wangsalan sing ana tembang kasebut, banjur tulisen batangane !	2 x 40 menit	Kaloka Basa 2 Bausastra Mancawarna LKS	Analitis, Ingin tahu, Apresiatif

Mengetahui
Kepala Sekolah

Yogyakarta,
Guru Mata Pelajaran

H. Suharno, S.Pd., S. Pd.T, M.Pd.
NIP. 19580903 197803 1 005

Dra. Sri Subarsidah
NIP. 19650711 199203 2 007

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah	: SMP N 8 Yogyakarta
Mata Pelajaran	: Bahasa Jawa
Kelas / Semester	: VIII / 1
Standar Kompetensi	: 3. Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya jawa.
Kompetensi Dasar	: 3.1. Menulis wangsalan
Indikator	: 3.1.1. Mampu menjelaskan definisi wangsalan 3.1.2. Mampu menjawab sandi dalam wangsalan 3.1.3. Mampu mengidentifikasi jenis-jenis wangsalan
Alokasi Waktu	: 2 X 40 menit (2 jam pelajaran)

1 Tujuan Pembelajaran

- a Peserta didik dapat menjelaskan pengertian wangsalan
- b Peserta didik dapat membedakan jenis-jenis wangsalan
- c Peserta didik dapat mengetahui pesan yang terkandung dalam wangsalan

2 Materi Pembelajaran

A. Pengertian Wangsalan

Wangsalan inggih menika saemper cangkriman, ananging wangsulanipun sampun dipunsebutaken sisan sanajan kanthi cara sinandi (dipunhelikaken) (Warih Jatirahayu, 2007: 52).

B. Jinising Wangsalan

1. Wangsalan Lamba

Wangsalan ingkang namung isi batangan satunggal. (Padmosoekotjo, 1987:72).

Tuladha :

Pindhang lulang, kacek apa aku karo kowe.

Sandi : pindhang lulang = krecek

Wangsulan : kacek apa aku karo kowe.

Kukus gantung, tak sawang sajake bingung.

Sandi : kukus gantung = sawang

Wangsulan : tak sawang sajake bingung.

2. Wangsalan Rangkep (Wangsalan Camboran)

Wangsalan ingkang isi batangan ingkang langkung saking satunggal (Padmosoekotjo, 1987:73).

Tuladha :

Jenang sela, wader kalen sesondheran.

Apuranta, yen wonten lepat kawula.

Sandi : Jenang sela = apu, Wader kalen = sepat

Wangsulan : Apuranta, yen wonten lepat kawula.

Keroncong asta, pithing alit welut wana

Ja sumelang, cah ayu sun ela-ela

Sandi : keroncong asta = gelang, welut wana = ula

Wangsulan : Ja sumelang, cah ayu sun ela-ela

3. Wangsalan Padintenan

Wangsalan ingkang mboten mratelakaken batanganipun, sebab tiyang-tiyang dipunanggep sampun mangertos batanganipun (Padmosoekotjo, 1987:73).

Tuladha :

Njanur gunung Mas, Sampeyan gelem mampir.

Sandi : Njanur gunung = aren

Wangsulan : kadingaren.

Wah *sega mambu*, yen duwe barang anyar diomong-omongke.

Sandi : Sega mambu = amer

Wangsulan : pamer.

4. Wangsalan Sinawung ing Tembang

Wangsalan ingkang pinanggih wonten salebetipun cakepan sekar (Padmosoekotjo, 1987:86).

Tuladha :

Kinanthi

Kinanthi linging pitutur

Kenthang rambat(1) menyan putih(2)

Awasma dipunpratela

Tolihon wiranging wuri

Cecangkok wohing klapa(3)

Kang dadi pathoking urip

Sandi : (1) Kenthang rambat batanganipun tela

(2) Menyan putih batanganipun tawas

(3) Cecangkok wohing klapa batanganipun bathok

Wangsulan : (1) Awasna dipunpratela

(2) Tolihen wiranging wuri

(3) Kang dadi pathoking urip

3 Metode Pembelajaran

a Diskusi

b Penugasan

c Tanya jawab

No	Kegiatan	Penilaian oleh Pengamat			
		1	2	3	4
A.	Kegiatan Awal (15 menit) 1. Mengecek kesiapan siswa 2. Memotivasi siswa sebagai kegiatan apersepsi 3. Mengarahkan pemahaman siswa tentang <i>wangsalan</i>				
		1	2	3	4
B.	Kegiatan Inti (60 menit) Penggalan 1 1. Siswa mengidentifikasi <i>wangsalan</i> melalui contoh-contoh 2. Siswa mendengarkan guru dalam menjelaskan pengertian <i>wangsalan</i> 3. Siswa mengidentifikasi <i>wangsalan</i> yang dicontohkan oleh guru 4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk menjawab pertanyaan dari guru tentang <i>wangsalan</i>				
		1	2	3	4
C.	Kegiatan Akhir (15 menit) 1. Siswa membuat rumusan simpulan terhadap butir-butir pembelajaran yang sudah mereka ikuti. 2. Siswa menyampaikan kesan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar terhadap pembelajaran yang baru berlangsung sebagai kegiatan refleksi. 3. Guru memberi penguatan terhadap simpulan yang diberikan oleh para siswa.				

Nama:

Tanggal:

LKS 1 = Kognitif: Produk

1. Cobi sebutaken tuladha Wangsalan sanesipun, 5 kemawon

No	Wangsulan
1.	
2.	
3.	

4.	
5.	

LKS 2 = Kognitif: Proses

Prosedur:

1. Guru membagikan lembar kerja kepada siswa
2. Siswa melaporkan hasil kerja
3. Penentuan kinerja siswa mengacu format asesmen kinerja di bawah ini.
4. Berikan format ini kepada siswa sebelum asesmen dilakukan.
5. Siswa diizinkan mengakses kinerja mereka dengan menggunakan format ini.

FORMAT ASESMEN KINERJA PROSES

No.	Rincian Tugas Kinerja	Skor maksimum	Skor Asesmen	
			Oleh Siswa	Oleh Guru
1	Pengertian Wangsalan	15		
2	Memberi contoh lain dari Wangsalan	15		
3	Mengelompokkan Wangsalan	10		
4	Keseriusan dalam mengerjakan tugas	10		
	Total	50		

Hari/Tanggal :	
Siswa, (.....)	Guru, (.....)

LKS 3 = Psikomotor

Prosedur:

1. Siswa diberikan lembar kerja untuk membantu memahami wangsalan

FORMAT ASESMEN KINERJA PSIKOMOTOR

No.	Rincian Tugas Kinerja	Skor maksimum	Skor Asesmen	
			Oleh Siswa	Oleh Guru
1	Mengidentifikasi wangsalan	10		
2	Kesesuaian dalam pengelompokan wangsalan	10		
3	Menjelaskan wangsalan	15		
4	Mengapresiasi pembelajaran wangsalan	15		
	Total	50		

Hari, Tanggal :	
Siswa, (.....)	Guru, (.....)

LP 4 = Afektif: Perilaku Berkarakter

PETUNJUK:

Berikan penilaian atas setiap perilaku berkarakter siswa menggunakan skala berikut:

A = sangat baik

B = memuaskan

C = Menunjukkan kemajuan

D = memerlukan perbaikan

FORMAT PENGAMATAN PERILAKU BERKARAKTER

No.	Rincian Tugas Kinerja (RTK)	Memerlukan perbaikan (D)	Menunjukkan Kemajuan (C)	Memuaskan (B)	Sangat Baik (A)
1	Santun berbahasa				
2	Bertanggung jawab				
3	Apresiatif				

Yogyakarta,
Guru Bahasa Jawa,

Dra. Sri Subarsidah

NIP. 19650711 199203 2 007



IV. Tulis

Standar Kompetensi

Mengungkapkan gagasan wacana tulis sastra dalam kerangka budaya Jawa

Indikator :

Memahami jenis wangsalan dan mencarinya.

Kompetensi Dasar :

Menulis wangsalan



A. Wangsalan

sanajan kanthi sinandi (didhelikake/ora diblakakake) (Jatirahayu, 2003:52-53). Ing langgam Wuyung kasebut uga ana wangsalan, mula perlu diandharake sing luwih cetha.

Wujude wangsalan ana lima kaya ing ngisor iki.

1. Wangsalan lamba

Wangsalan lamba yaiku wangsalan sing batangan → mung siji (lamba). Upamane:

Roning mlinjo sampun sayah nyuwun ngaso.

Roning mlinjo = godhong mlinjo = jenenge so → ngaso

Conto ing pagelaran wayang kulit, ki dhalang nalika adegan gara-gara, Petruk omong "Wis Gong (Bagong), roning mlinjo sampun sayah nyuwun ngaso, mengko dibacutake maneh."

2. Wangsalan memet

Wangsalan memet yaiku wangsalan sing carane nggoleki batangan ambal kaping pindho. Upamane

Nguler kambing, anggone mlaku alon-alonan.

Uler kambing = lintah → satitahe → alon-alon

Conto:

"Mbakyu anggone mlaku menyang pasar ora susah kesusu, nguler kambing, alon-alonan wae, wong isih peteng."

3. Wangsalan rangkep

Wangsalan rangkep yaiku wangsalan sing batangan luwih saka siji. Upamane:

Pungkasaning atur kula jenang sela wader kalen sesondheran apuranta yen wonten lepat kawula.

Jenang sela = gamping dijenang jenenge apu → apuranta

Wader kalen sesondheran = wader kalen sing duwe sondher jenenge iwa sepat → lepat

Panatacara ing pungkasaning adicara matur, "Puput pepuntoning atur kula, jenang sela, wader kalen sesondheran, apuranta yen wonten lepat kawula. Nuwun."

4. Wangsalan padinan

Wangsalan padinan lumrah kanggo pacelathon sadina-dina, ana sing disebutaken batangan lan uga ana sing ora nyebutake batangan amarga sing diajak guneman wis dianggep ngerti.

Upamane:

- Balung klapa, ethok-ethok ora ngerti.

Balung klapa = bathok → ethok-ethok

Conto:

"Kowe kuwi diajak omongan kok balung klapa, ethok-ethok ora ngerti."

- 3) Cangkriman kang wujud têngbang.
Tuladha:

POCUNG PASEBAN

Laras Slendro pathêt Manyura

3	3	3	3	1	1	1	2	6	6	5	3	0	
Bapak	Pocung	pindha	manuk	jroning	mêndhung,								
1	2	6	3	2	1	0							
ngambah	dir-gan	- ta -	ra,										
1	2	2	2	3	1	2	1	6	0				
ti-	tih-	an	mring	manca	na-	gri,							
6	1	2	23	3	2	2	1	6	1	23	1	2	0
lu-	nga	tê-	ka	si	Po-cung	a-	ngumbar	swara					

Têngbang Pucung iki coba têngbangna! Cangkriman ing têngbang Pucung iku batangane apa?

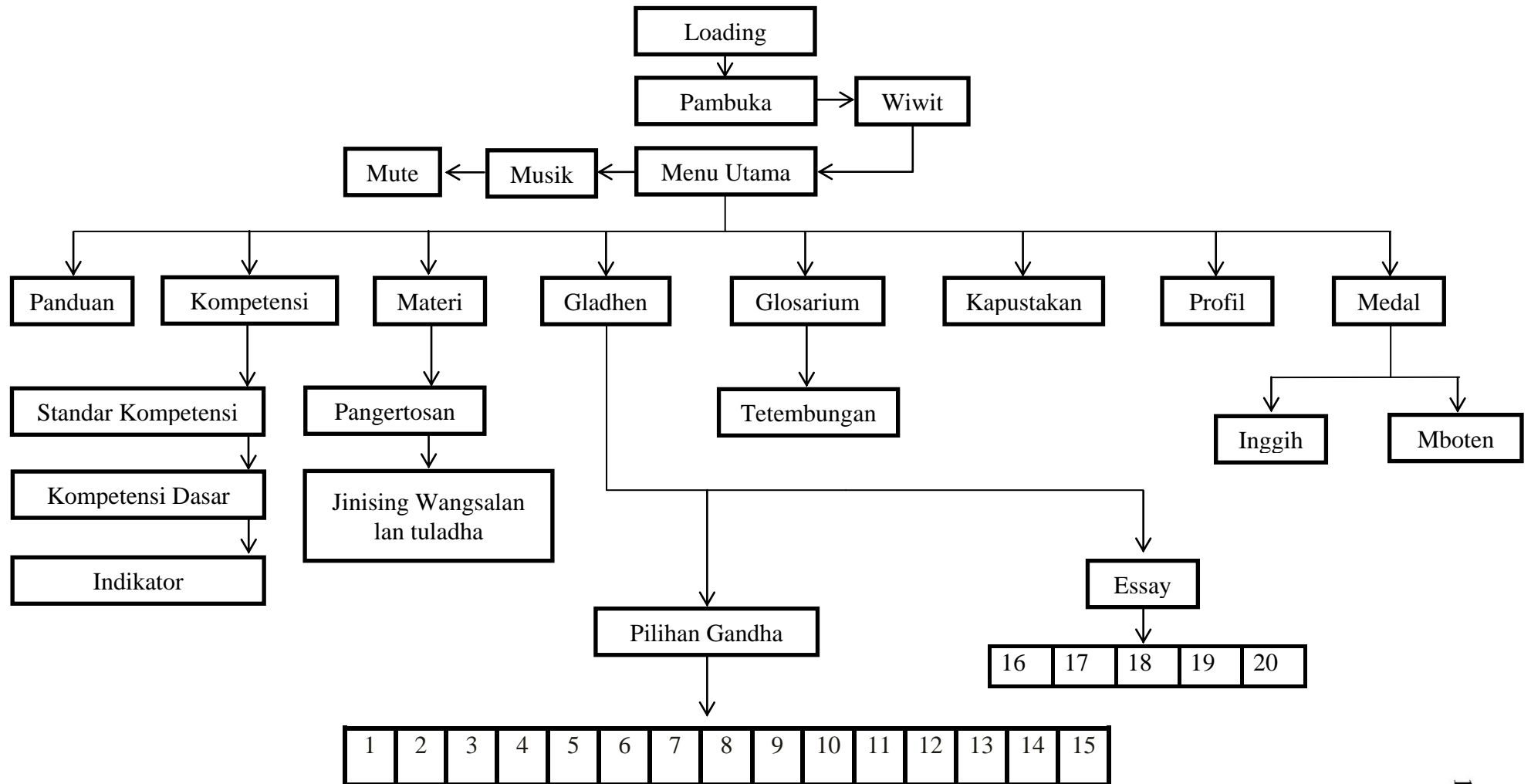
b. Wangsalan

Wangsalan yaiku têtêngbungan ing ukara sing disamun saempêr karo cangkriman. Jawabane utawa pambatange kasêbut ing ukara candhake, nanging mung dicangking wandane wae.


- 1) Wangsalan kanggo pagunêman lumrah
 - a) Bok aja nglêmah bêngkah, akeh ênggon kok lungguh anyêia-nyêla. (lêmah bêngkah = *lêla*)
 - b) Balung jagung, Kamas manawi ingkang rayi mbalenjani, kula ingkang tanggêl. (balung jagung = *janggêl*).
- 2) Wangsalan sing nganggo guru wilangan: 4-8.
 - a) Tanpa uni, najan mênêng ning mrantasi. (tanpa uni = mênêng).
 - b) Kawi sêkar, den sugih têpa salira. (kawi sêkar = puspa)
- 3) Wangsalan guru wilangan: 4-8 rangkêp.
 - a) Wohing tanjung (*kêcik*), wanara Anjaniputra (*Anoman*)
bêcik apa, wong *anom* lumuh ing karya.
 - b) Sata wana (*mêrak*), umpak dèdêring curiga (*mêndhak*)
mêrak mêndak, ngestu pada ing jêng rama.
- 4) Wangsalan ing têngbang Dhandhanggula
Carang wrêksa (*pang*) ingkang jamang tambir (*wêngku*),
nora gampang wong *mêngku* nagara,
baligo amba godhonge (*labu*),
kudu santoseng kalbu,
têngareng prang (*têtêg*) andhêging riris (*têrang*),
den têtêg *trang* ing cipta,
sêndhang nir ing ranu (asat),
sasat ana ing palagan,
kasang toya (impês) mênyan seta mungging ardi (wlirang)
yen apês kawirangan.

Têngbang ing ndhuwur iki têngbangna, banjur gancarna!

FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN WANGSALAN



NASKAH MEDIA PEMBELAJARAN WANGSALAN

NO	AKTIVITAS	NAMA LAYAR	SOUND	TEKS	NAVIGASI
1		Pembuka (intro)	Musik	Media Interaktif Pembelajaran <i>Wangsalan</i> Klik tombol”Wiwit” .	Tombol “ WIWIT ” =ke halaman utama
2	Tampilan halaman utama	Halaman Utama	<ul style="list-style-type: none">• On = play musik• Off = Mematikan musik	Media Interaktif Pembelajaran <i>Wangsalan</i> Kangge siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP)	<ul style="list-style-type: none">• Tombol “PITEDAH” = ke halaman petunjuk• Tombol “KOMPETENSI” = ke halaman kompetensi (standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator)• Tombol “MATERI” = ke halaman materi <i>Wangsalan</i>• Tombol “GLADHEN” = ke halaman evaluasi• Tombol “GLOSARIUM” = ke halaman kata-kata sukar• Tombol “KAPUSTAKAN” = ke halaman KAPUSTAKAN• Tombol “PROFIL” = ke halaman profil pembuat media• Tombol “MENU UTAMA”=kehalaman menu utama• Tombol “MEDAL” = ke halaman petunjuk keluar/kembali ke media pembelajaran• Tombol musik, stop.• Tombol  = ke halaman berikutnya• Tombol  = ke halaman sebelumnya
3	Membaca Petunjuk Pengguna an	Panduan	Musk Musk Suara Tombol	<ol style="list-style-type: none">1. Panjenengan waos tampilan media pembelajaran kanthi permati2. Panjenengan saged milih menu ingkang panjenengan kersakaken kanthi nge-<i>klik</i> tombol ingkang sampun dipuncawisaken wonten ing nginggil3. Panjenengan saged milih tembang iringan kanthi nge-<i>klik</i> tombol musik lan saged dipun pejahi kanthi nge-<i>klik</i> tombol musik4. Katrangan tombol ingkang	<ul style="list-style-type: none">• Tombol “PITEDAH” = ke halaman petunjuk• Tombol “KOMPETENSI” = ke halaman kompetensi (standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator)

				<p>dipunginakaken:</p> <p> :kalajengaken dhateng kaca salajengipun</p> <p> : wangsul dhateng kaca sederengipun</p>	<ul style="list-style-type: none">• Tombol “MATERI” = ke halaman materi <i>Wangsalan</i>• Tombol “GLADHEN” = ke halaman evaluasi• Tombol “GLOSARIUM” = ke halaman kata-kata sukar• Tombol “KAPUSTAKAN” = ke halaman KAPUSTAKAN• Tombol “PROFIL” = ke halaman profil pembuat media• Tombol “MENU UTAMA”=kehalaman menu utama• Tombol “MEDAL” = ke halaman petunjuk keluar/kembali ke media pembelajaran• Tombol musik, stop.• Tombol  = ke halaman berikutnya• Tombol  = ke halaman sebelumnya
	Mengetahui Kompetensi yang akan dipelajari	Kompetensi	Musk Suara Tombol	<p>KOMPETENSI:</p> <p>Berdasarkan Kurikulum Muatan Lokal, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran bahasa, sastra, dan budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) Daerah Istimewa Yogyakarta.</p> <p>Standar Kopetensi : Memahami wacana tulis sastra dalam kerangka budaya jawa.</p> <p>Kopetensi Dasar : Membaca wacana wangsalan.</p> <p>Indikator :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mampu menjelaskan definisi wangsalan.2. Mampu menjawab sandi dalam wangsalan.3. Mampu mengidentifikasi jenis-jenis wangsalan.	<ul style="list-style-type: none">• Tombol “PITEDAH” = ke halaman petunjuk• Tombol “KOMPETENSI” = ke halaman kompetensi (standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator)• Tombol “MATERI” = ke halaman materi <i>Wangsalan</i>• Tombol “GLADHEN” = ke halaman evaluasi• Tombol “GLOSARIUM” = ke halaman kata-kata sukar• Tombol “KAPUSTAKAN” = ke halaman KAPUSTAKAN• Tombol “PROFIL” = ke halaman profil pembuat media• Tombol “MENU

					<p>UTAMA”=kehalaman menu utama</p> <ul style="list-style-type: none">• Tombol “MEDAL” = ke halaman petunjuk keluar/kembali ke media pembelajaran• Tombol musik, stop.• Tombol  = ke halaman berikutnya• Tombol  = ke halaman sebelumnya
5	Melihat Menu Materi	Menu Materi	Music Suara Tombol	<p>Materi <i>Wangsalan</i></p> <ul style="list-style-type: none">❖ Pangertosan <i>Wangsalan</i>❖ <i>Jinising Wangsalan</i> lan Tuladha <i>Wangsalan</i>	<ul style="list-style-type: none">• Tombol “PITEDAH” = ke halaman petunjuk• Tombol “KOMPETENSI” = ke halaman kompetensi (standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator)• Tombol “MATERI” = ke halaman materi <i>Wangsalan</i>• Tombol “GLADHEN” = ke halaman evaluasi• Tombol “GLOSARIUM” = ke halaman kata-kata sukar• Tombol “KAPUSTAKAN” = ke halaman KAPUSTAKAN• Tombol “PROFIL” = ke halaman profil pembuat media<ul style="list-style-type: none">• Tombol “MENU UTAMA”= kehalaman menu utama• Tombol “MEDAL” = ke halaman petunjuk keluar/kembali ke media pembelajaran• Tombol musik, stop.• Tombol  = ke halaman berikutnya• Tombol  = ke halaman sebelumnya

6	Menu Materi	Pangertosan Lagu	Music Suara Tombol	<ul style="list-style-type: none">• Pangertosan <i>wangsalan</i> Wangsalan inggih menika tetembungan utawa ukara saemper cangkriman, batanganipun kasebat wonten ing perangan wingking, namung dipuncangking sawanda utawi langkung (Padmosoekotjo, 1987:71). Wangsalan inggih menika menika unen-unen saemper cangkriman, ananging batanganipun sampun dipunsebutaken sanajan kanthi cara sinandhi (dipundhelikaken) (Warih Jatirahayu, 2007: 52).	<ul style="list-style-type: none">• Tombol “PITEDAH” = ke halaman petunjuk• Tombol “KOMPETENSI” = ke halaman kompetensi (standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator)• Tombol “MATERI” = ke halaman materi <i>Wangsalan</i>• Tombol “GLADHEN” = ke halaman evaluasi• Tombol “GLOSARIUM” = ke halaman kata-kata sukar• Tombol “KAPUSTAKAN” = ke halaman KAPUSTAKAN• Tombol “PROFIL” = ke halaman profil pembuat media• Tombol “MENU UTAMA”=kehalaman menu utama• Tombol “MEDAL” = ke halaman petunjuk keluar/kembali ke media pembelajaran• Tombol musik, stop.• Tombol  = ke halaman berikutnya• Tombol  = ke halaman sebelumnya
7	Menu Materi	<i>Jinising wangsala n lan tuladha</i>	Musk Suara Tombol	<ul style="list-style-type: none">• Jinising wangsalan a) Wangsalan Lamba b) Wangsalan Rangkep (Wangsalan Camboran) c) Wangsalan Padintenan d) Wangsalan Sinawung ing Tembang• Keterangan : a) Wangsalan Lamba Wangsalan ingkang namung isi batangan satunggal. (Padmosoekotjo, 1987:72). Tuladha : ✓ <i>Pindhang lulang</i>, kacek apa aku karo kowe. Sandi : pindhang lulang <u>aranipun</u> krecek Wangsulan : kacek apa aku	<ul style="list-style-type: none">• Tombol “PITEDAH” = ke halaman petunjuk• Tombol “KOMPETENSI” = ke halaman kompetensi (standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator)• Tombol “MATERI” = ke halaman materi <i>Wangsalan</i>• Tombol “GLADHEN” = ke halaman evaluasi• Tombol “GLOSARIUM” =

				<p>karo kowe.</p> <p>✓ <i>Kukus gantung</i>, tak sawang sajake bingung. Sandi : kukus gantung <u>aranipun</u> sawang Wangsulan : tak sawang sajake bingung.</p> <p>✓ Cecak toya, aja mingkar ing ubaya Sandhi : cecak toya batanganipun baya Wangsulan : aja mingkar ing ubaya</p> <p>✓ Udan riris, sugih miskin wis ginaris Sandhi : udan riris batanganipun grimis. Wangsulan : sugih miskin wis ginaris</p> <p>✓ Tanpa uni,najan meneng ning mrantasi Sandhi : tanpa uni batanganipun meneng Wangsulan : najan meneng ning mrantasi</p> <p>b) Wangsalan Rangkep (Wangsalan Camboran) Wangsalan ingkang isi batangan ingkang langkung saking satunggal (Padmosoekotjo, 1987:73). Tuladha :</p> <p>✓ <i>Jenang sela, wader kalen</i> sesondheran. Apuranta, yen wonten lepat kawula. Sandi : Jenang sela <u>aranipun</u> apu, Wader kalen <u>aranipun</u> sepat Wangsulan : Apuranta, yen wonten lepat kawula.</p> <p>✓ Sopir kreta, kreta muluk ing gagana. Siring nala, ambudi suburing praja Sandhi : (1) Sopir kreta batanganipun kusir (2) Kreta muluk ing gagana batanganipun montor mabur Wangsulan : (1) Siring nala (2) Ambudi suburing praja</p> <p>✓ Kolik priya, priya tinilar kang garwa Lamun tuhu, pepadha tresna ing kalbu Sandhi : (1) Kolik priya batanganipun tuhu (2)Priya tinilar kang garwa batanganipun</p>	<p>ke halaman kata-kata sukar</p> <ul style="list-style-type: none">• Tombol “KAPUSTAKAN” = ke halaman KAPUSTAKAN• Tombol “PROFIL” = ke halaman profil pembuat media• Tombol “MENU UTAMA”=kehalaman menu utama• Tombol “MEDAL” = ke halaman petunjuk keluar/kembali ke media pembelajaran• Tombol musik, stop.
--	--	--	--	---	--

				<p>dhudha Wangsulan : (1) Lamun tuhu</p> <p>(2) pepadha tresna ing kalbu</p> <p>c) Wangsalan Padintenan Wangsalan ingkang mboten mratelakaken batanganipun, sebab tiyang-tiyang dipunanggep sampun mangertos batanganipun (Padmosoekotjo, 1987:73). Tuladha :</p> <ul style="list-style-type: none">✓ <i>Njanur gunung</i> Mas, Sampeyan gelem mampir. Sandi : Njanur gunung <u>aranipun</u> aren Wangsulan : kadingaren.✓ <i>Wah sega mambu</i>, yen duwe barang anyar diomong-omongke. Sandi : Sega mambu <u>aranipun</u> amer Wangsulan : pamer.✓ Bok aja nganak cecak marang wong cilik. Sandhi : nganak cecak batanganipun sawiyah Wangsulan : sawiyah-wiyah✓ Jenang gula Mas, welingku wingi! Sandhi : Jenang gula batanganipun glali Wangsulan : lali✓ Kowe iku kok mung mutra bebek Sandhi : mutra bebek batanganipun meri Wangsulan : wira-wiri <p>d) Wangsalan Sinawung ing Tembang Wangsalan ingkang pinanggih wonten salebetipun cakepan sekar (Padmosoekotjo, 1987:86). Tuladha :</p> <p>Maskumambang Sena putra (1) sing <i>sekeca</i> mring sesami Tresna marang kanca Jenang gula(2) pencen legi <i>Aja lali</i> elingana Sandi : (1)Sena putra <u>batanganipun</u> gathutkaca, (2) Jenang gula <u>batanganipun</u> glali. Wangsulan : (1) Sing <i>sekeca</i> mring sesami, (2) <i>Aja lali</i> elingana.</p> <p>Kinanthi Kinanthi linging pitutur Kenthang rambat(1) menyan putih(2) Awasna dipunpratela Tolihen wiranging wuri Cecangkok wohing klapa(3)</p>
--	--	--	--	---



				<p>Kang dadi pathoking urip</p> <p>Sandi : (1) Kenthang rambat <u>batanganipun</u> tela</p> <p>(2) Menyan putih <u>batanganipun</u> tawas</p> <p>(3) Cecangkok wohing klapa <u>batanganipun</u> bathok</p> <p>Wangsulan : (1) Awasna dipunpratela</p> <p>(2) Tolihen wiranging wuri</p> <p>(3) Kang dadi pathoking urip</p>	
16	Mengerjakan Evaluasi	<i>Gladhen</i>	Musk Suara Tombol	<p>a. Gladhen menika kaperang dados 2 kelompok inggih menikapilihan ganda kalian essay.</p> <p>b. Pitakenan <i>pilihan</i> <i>ganda</i> kawangsulana kanthi nge-klik A/B/C/D lan pitakenan <i>essay</i> kawangsulana kanthi ngetik jawaban ngginakaken <i>keyboard</i> lajeng <i>enter</i>.</p> <p>c. Menawi pitakenan sampun komplit dipunwangsuli komputer badhe ngitung biji kanthi <i>otomatis</i>.</p> <p>d. Panjenengan saged garap gladhen menika soal <i>pilihan ganda</i> dangunipun 20 detik, soal <i>essay</i> dangunipun 30 detik. Menawi nglangkungi wekdal, otomatis soal badhe gantos saklajengipun.</p> <p>1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol “PITEDAH” = ke halaman petunjuk • Tombol “KOMPETENSI = ke halaman kompetensi (standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator) • Tombol “MATERI” = ke halaman materi <i>Wangsalan</i> • Tombol “GLADHEN” = ke halaman evaluasi • Tombol “GLOSARIUM” = ke halaman kata-kata sukar • Tombol “KAPUSTAKAN” = ke halaman KAPUSTAKAN • Tombol “PROFIL” = ke halaman profil pembuat media • Tombol “MENU UTAMA”=kehalaman menu utama • Tombol “MEDAL” = ke halaman petunjuk keluar/kembali ke media pembelajaran • Tombol musik, stop. • Tombol  = ke halaman berikutnya • Tombol  = ke halaman sebelumnya



17		Soal pilihan gandha	Musk Suara Tombol	<p>1. <i>Sekar aren</i>, sampun ... anggenipun kula ngentos.</p> <p>a. Wungu b. Sangu c. Dangu* d. Saru</p> <p>2. <i>Isih enom kok njangan gori diundang ora krungu.</i> Isih enom kok ..., diundang ora krungu.</p> <p>a. Judheg b. Mandheg c. Budheg* d. Budreg</p> <p>3. Bocah cilik, Bok aja ngrokok cendhak mengkana, ta! Bocah cilik, Bok aja ... mengkana, ta!</p> <p>a. Neges-neges* b. Mbales c. Teges d. Mbreges</p> <p>4. Pocung <i>Wayang kayu (golek)</i>, enggal melek aja turu Eling kuwajiban Iku serananing urip <i>Sopir kreta (...)</i> , ngusir sekabehing mala. Sopir kreta inggih menika?</p> <p>a. Batir b. Montir c. Sipir d. Kusir*</p> <p>5. <i>Gayung sumur (...), tirta wijiling salira.</i> Aja kempa, ngudi basa jawa. Menapa aranyun gayung sumur?</p> <p>a. Cidhuk b. Siwur c. Timba* d. Iru</p> <p>6. Wangsalan menika unen-unen saemper cangkriman, ananging batanganipun sampun dipunsebut kanthi sinandhi. Menapa ingkang dipunwastani <i>sinandhi</i>?</p> <p>a. Wangsulan b. Bedhean c. Sambungan* d. Pitakenan</p> <p>7. Jinising wangsalan menika wonten pinten?</p> <p>a. 3 b. 4* c. 5 d. 6</p>
18				
19				
20				
21				
22				
23				

24				<p>8. Balung klapa, ora priksa.</p> <p>a. Ethok-ethok*</p> <p>b. Muga-muga</p> <p>c. Teka-teka</p> <p>d. Alok-alok</p> <p>9. Bok aja nganak cecak marang wong cilik. Bok aja ... marang wong cilik.</p> <p>a. Njarak</p> <p>b. Sawiyah-wiyah*</p> <p>c. Sawayah-wayah</p> <p>d. Nggrayah</p>	
25				<p>10. Kukus gantung, tak ... sajake bingung.</p> <p>a. Delok</p> <p>b. Weruh</p> <p>c. Sawang*</p> <p>d. Tonton</p> <p>11. Kolik priya, priya tinilar kang garwa Lamun tuhu, pepadha tresna ing kalbu Kolik priya batanganipun menapa?</p> <p>a. Jalak</p> <p>b. Pleci</p> <p>c. Tunggak</p> <p>d. Tuhu*</p> <p>12. Wah sega mambu, yen duwe barang anyar. Wah ..., yen duwe barang anyar.</p> <p>a. Omong</p> <p>b. Pamer*</p> <p>c. Ngaku</p> <p>d. Nggaya</p> <p>13. Petis manis, sarine kaca benggala. Aja ngucap , yen durung weruh ing ...</p> <p>a. Rasa*</p> <p>b. Jiwa</p> <p>c. Raga</p> <p>d. Mata</p> <p>14. Sopir kreta, kreta muluk ing gagana. Siring nala, ambudi suburing praja Kreta muluk ing gagana, batanganipun inggih menika?</p> <p>a. Sepur</p> <p>b. Prau</p> <p>c. Dokar</p> <p>d. Montor mabur*</p> <p>15. Kenthang rambut menyan putih Awasna dipunpratela Tolihen wiranging wuri Cecangkok wohing klapa Kang dadi pathoking urip Menapa batanganipun <i>Cecangkok wohing klapa</i> ?</p> <p>a. Bathok*</p> <p>b. Tela</p> <p>c. Tawas</p>	

				d. Tepes	
26		Soal essay	Musk Suara Tombol	<p>16. Macan wisma, memancing tindak nista Wangsalan menika kalebet jinising wangsalan menapa? Kunci jwban : wangsalan lamba/lamba</p> <p>17. Wangsalan ingkang pinanggih wonten salebetipun cakepan sekar. Menika kalebet jinising wangsalan menapa? Kunci jwban : wangsalan sinawung ing tembang/wangsalan tembang/tembang</p> <p>18. Wohing tanjung, wanara anjani putra Becik apa, wong anom lumuh ing karya. Wangsalan menika kalebet jinising wangsalan menapa? Kunci jwban : wangsalan rangkep/ wangsalan camboran/rangkep/camboran</p> <p>19. Wangsalan ingkang namung isi batangan satunggal. Menika kalebet jinising wangsalan menapa? Kunci jwban : wangsalan lamba/lamba</p> <p>20. Wah, sajake lg nglapa muda. Wangsalan menika kalebet jinising wangsalan menapa? Kunci jwban : wangsalan padintenan/padintenan.</p>	
27	Melihat Hasil Pekerjaan	Perolehan Nilai	Musk Suara Tombol	Panjenengan Pikantuk Biji	Tombol “ dipunambali ”= mengulang soal

28	Melihat Glosarium	Glosarium	Musk Suara Tombol	<div><div>batangan</div><div>cakepan</div><div>dipunpratelakaken</div><div>diweruhi</div><div>gagana</div><div>langit</div><div>garwa</div><div>kalbu</div><div>lit</div><div>mingkar</div><div>mrantasi</div><div>mrathelakaken</div><div>nala</div><div>ati, kekarepan</div><div>praja</div><div>sinandhi</div><div>sir-ing</div><div>wanda</div><div>weling</div><div>wiranging</div></div> <div><div>: bedhekan</div><div>: syair</div><div>: disebutake,</div><div>: awang-awang,</div><div>: bojo</div><div>: ati, manah</div><div>: alit, cilik</div><div>: nisihi, <i>menghindar</i></div><div>: ngrampung</div><div>: nerangake</div><div>: pangarsaning</div><div></div><div>: karep, niat</div><div>: sambungan, <i>hubungan</i></div><div>: karep, niat</div><div>: suku kata</div><div>: wekas</div><div>: isin</div></div>	<ul style="list-style-type: none">• Tombol “PITEDAH” = ke halaman petunjuk• Tombol “KOMPETENSI” = ke halaman kompetensi (standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator)• Tombol “MATERI” = ke halaman materi <i>Wangsalan</i>• Tombol “GLADHEN” = ke halaman evaluasi• Tombol “GLOSARIUM” = ke halaman kata-kata sukar• Tombol “KAPUSTAKAN” = ke halaman KAPUSTAKAN• Tombol “PROFIL” = ke halaman profil pembuat media• Tombol “MENU UTAMA”=kehalaman menu utama• Tombol “MEDAL” = ke halaman petunjuk keluar/kembali ke media pembelajaran• Tombol musik, stop.• Tombol  = ke halaman berikutnya• Tombol  = ke halaman sebelumnya
29	Melihat Referensi Materi	KAPUST AKAN	Musk Suara Tombol	KAPUSTAKAN Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga. 2010. <i>Kurikulum Muatan Lokal Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa, Sastra, dan Budaya Jawa Sekolah Menengah Pertama (SMP/MTS) Daerah Istimewa Yogyakarta</i> . Yogyakarta: Dinpenpora. Hadiwidjana, R.D.S. 1967. <i>Tata Sastra</i> . Yogyakarta: U.P. Indonesia. Jatirahayu, Warih dan Suwarna Pringgawidagda. 2002. <i>Puspa</i> Hadiwidjana, R.D.S. 1967. <i>Tata Sastra</i> . Yogyakarta: U.P. Indonesia. Padmosoekatjo, S. 1987. <i>Gegaran Sinau Basa Jawi Memetri Basa Jawi</i> .	<ul style="list-style-type: none">• Tombol “PITEDAH” = ke halaman petunjuk• Tombol “KOMPETENSI” = ke halaman kompetensi (standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator)• Tombol “MATERI” = ke halaman materi <i>Wangsalan</i>• Tombol “GLADHEN” = ke halaman evaluasi• Tombol “GLOSARIUM” =

				<p>Surabaya: PT. Citra Jaya Murti.</p> <p>Subalidinata, R.S. 1994. <i>Kawruh Kasusastran Jawa</i>. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.</p> <p>Subroto, Edi dkk. 2000. <i>Kajian Wangsalan Dalam Bahasa Jawa</i>. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen pendidikan Nasional.</p>	<p>ke halaman kata-kata sukar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol “KAPUSTAKAN” = ke halaman KAPUSTAKAN • Tombol “PROFIL” = ke halaman profil pembuat media • Tombol “MENU UTAMA”=kehalaman menu utama • Tombol “MEDAL” = ke halaman petunjuk keluar/kembali ke media pembelajaran • Tombol musik, stop. • Tombol  = ke halaman berikutnya • Tombol  = ke halaman sebelumnya
30	Melihat Profil Media	Profil	Musk Suara Tombol	<p>Biodata Penyusun</p> <p>Nama : Laeli</p> <p>Maftukhah</p> <p>Prodi : Pend. Bahasa Jawa</p> <p>Email : laelimaftukhah@yahoo.com</p> <p>TTL : Temanggung, 20 Februari 1990.</p> <p>Alamat : Kemloko 02/02, Soborejo, Pringsurat, Temanggung</p> <p>Pembimbing I : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.</p> <p>Pembimbing II : Nurhidayati, S.Pd. M.Hum.</p> <p>Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya.</p> <p>Ucapan terima kasih : Bapak Soekemi, Ibu Nuryati (Alm) disetiap do’a, dukungan dan bimbingannya. Kakak-kakakku yang telah memberi dukungan dan semangat. Dosen pembimbing yang dengan sabar telah menuntunku. Seluruh Dosen Pend. Bahasa Daerah, FBS, UNY.</p> <p>Seluruh Keluarga besar Mahasiswa Prodi Pend. Bahasa Jawa khususnya GFC 08. Mbak Reni dan Ani yang sudah menjadi keluarga keduaku di Jogja. Bli Nyoman Teja Sukmana yang telah mengenalkanku <i>Macromedia Flash Professional 8</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tombol “PITEDAH” = ke halaman petunjuk • Tombol “KOMPETENSI” = ke halaman kompetensi (standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator) • Tombol “MATERI” = ke halaman materi <i>Wangsalan</i> • Tombol “GLADHEN” = ke halaman evaluasi • Tombol “GLOSARIUM” = ke halaman kata-kata sukar • Tombol “KAPUSTAKAN” = ke halaman KAPUSTAKAN • Tombol “PROFIL” = ke halaman profil pembuat media • Tombol “MENU UTAMA”=kehalaman menu utama • Tombol “MEDAL” = ke halaman petunjuk keluar/kembali ke media pembelajaran • Tombol musik, stop.

					<ul style="list-style-type: none">• Tombol  = ke halaman berikutnya• Tombol  = ke halaman sebelumnya
31	Melihat konfirmasi Keluar	Konfirmasi	Musk Suara Tombol	MENAPA PANJENENGAN SAMPUN MANTEB BADHE MEDAL SAKING MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN WANGSALAN? INGGIH-BOTEN	<ul style="list-style-type: none">• Tombol “INGGIH” menuju kehalaman penutup• Tombol “BOTEN” menuju ke halaman utama
32	Menutup Program	Penutup	Musk Suara Tombol	MATUR NUWUN AWIT KAWIGATOSANNIPUN WANGSALAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN UNY 2012	<ul style="list-style-type: none">• Tombol “TUTUP” menutup aplikasi

CARA PENGOPERASIAN MEDIA PEMBELAJARAN WANGSALAN

1. Silahkan hidupkan komputer Anda.
2. Masukan CD pembelajaran *Wangsalan* kedalam RAM komputer, CD akan otomatis terbuka, namun apabila CD tidak terbuka secara otomatis maka *klik* kanan

Start buka *eksplorer* → *CD drive* → *klik* kanan pada *file open exe*.

Setelah berhasil dibuka maka akan muncul simbol *f main*, setelah itu *double klik* pada simbol *f*, dan Anda akan masuk ke Menu Utama.
3. Pada menu utama terdapat beberapa tombol menu yang dapat Anda pilih dengan cara meng-*klik* tombol yang anda kehendaki, jika anda ingin kembali ke menu utama *klik* tombol menu utama/*klik* menu yang tersedia.
4. Mulailah dengan masuk menu panduan untuk mengetahui petunjuk pengoperasian media pembelajaran.
5. Masukan ke menu materi pembelajaran sesuai dengan urutan menu yang ada dalam menu utama, yaitu dimulai dari menu *materi pengertosan wangsalan*, *jinising wangsalan*, dan *tuladha wangsalan*. Ikuti petunjuk yang Anda temui dalam layar monitor, misalnya untuk masuk kedalam *layer* selanjutnya dengan meng-*klik* tombol *next*, dan untuk kembali kehalaman sebelumnya dengan cara meng-*klik* tombol *back*. Jangan beralih ke menu materi sebelum Anda menguasai materi tersebut, jika dalam penjabaran materi terdapat kata-kata sukar, Anda dapat masuk ke menu glosarium untuk mengetahui artinya.
6. Beralihlah ke menu *gladhen* jika Anda sudah benar-benar menguasai materi. Kerjakan soal evaluasi sesuai jawaban yang Anda anggap benar, setelah selesai Anda akan mendapatkan informasi tentang jumlah nilai yang Anda peroleh, *klik* tombol *dipunambali*, jika anda ingin mengulangi mengerjakan soal.

7. Jika Anda ingin keluar dari program media pembelajaran ini maka *klik* tombol menu *medal*, klik tombol *inggih*, jika Anda ingin keluar, dan *klik* tombol *boten*, jika Anda ingin kembali ke menu utama.

TAMPILAN LAYOUT AKHIR MEDIA PEMBELAJARAN WANGSALAN



LAYER 1



LAYER 2



LAYER 3



LAYER 4



LAYER 5



LAYER 6



LAYER 7



LAYER 8



LAYER 9

Wangsulan Lamba

Wangsulan Rangkep

Wangsulan Padinten

Wangsulan Sinawung ing Tembang

Tuladha Wangsulan Lamba

Cecak toya, aja mingkar ing ubaya
Sandhi : cecak toya batanganipun **toya**
Wangsulan : aja mingkar ing ubaya

Udan riris, sugih miskin wis giniris
Sandhi : udan riris batanganipun **giniris**
Wangsulan : sugih miskin wis giniris

Tanpa uni,najan meneng ning mirantasi
Sandhi : tanpa uni batanganipun **meneng**
Wangsulan : najan meneng ning mirantasi

LAYER 10

Wangsulan Lamba

Wangsulan Rangkep

Wangsulan Padinten

Wangsulan Sinawung ing Tembang

Wangsulan Rangkep (Wangsulan Camboran)

Wangsulan ingkang isi batangan ingkang langkung saking satunggal (Padmosoekotjo, 1987:73).
Tuladha:
• Jenang sela, wader kalen sesondheran.
Apuranta, yen wonten lepat kawula.
Sandi : (1)Jenang sela batanganipun **ayu**,
(2)Wader kalen ingkang sesondheran batanganipun **sesat**
Wangsulan : Apuranta, yen wonten lepat kawula.

• Petis manis, sarine kaca bengalga.
Aja ngucap, yen durung weruh ing rasa.
Sandhi : (1)Petis manis batanganipun **kecap**,
(2)Sarine kaca bengalga batanganipun **banyu** rasa.
Wangsulanipun : Aja ngucap, yen durung weruh ing rasa.

LAYER 11

Wangsulan Lamba

Wangsulan Rangkep

Wangsulan Padinten

Wangsulan Sinawung ing Tembang

Tuladha Wangsulan Rangkep

Sopir kreta, kreta muluk ing gagana.
Siring nala, ambudi suburing praja
Sandhi : (1) Sopir kreta batanganipun **kreta**
(2) Kreta muluk-ing gagana batanganipun **wadhar muluk**
Wangsulan : (1) Siring nala
(2) Ambudi suburing praja

Kolik priya, priya tilar kang garwa
Lamun tuhu, pepadha tresna ing kalbu
Sandhi : (1) Kolik priya batanganipun **tuhu**
(2) Priya tilar kang garwa batanganipun **dhudha**
Wangsulan : (1) Lamun tuhu
(2) pepadha tresna ing kalbu

LAYER 12

Wangsulan Lamba

Wangsulan Rangkep

Wangsulan Padinten

Wangsulan Sinawung ing Tembang

Wangsulan Padinten

Wangsulan ingkang boten musteleaken batanganipun, sebab tiyang-tiyang dipunanggep sampun mangertos batanganipun (Padmosoekotjo, 1987:73).
Tuladha:
• Njanur gunung Mas, Sampeyan gelem mampir.
Sandi : Njanur gunung batanganipun **mas**
Wangsulan : kadingaren.

• Wah sega mambu, yen duwe barang anyar diomang-omonge.
Sandi : Segu mambu batanganipun **sega** amer
Wangsulan : pamer.

LAYER 13

Wangsulan Lamba

Wangsulan Rangkep

Wangsulan Padinten

Wangsulan Sinawung ing Tembang

Wangsulan Padinten

Bok aja nganak cecak marang wong cilik.
Sandhi : nganak cecak batanganipun **sawiyah**
Wangsulan : sawiyah-wiyah

Jenang gula Mas, welingku wingil
Sandhi : Jenang gula batanganipun **gula**
Wangsulan : lali

Kowe iku kok mung mutra bebek
Sandhi : mutra bebek batanganipun **metri**
Wangsulan : wira-wiri

LAYER 14

Wangsulan Lamba

Wangsulan Rangkep

Wangsulan Padinten

Wangsulan Sinawung ing Tembang

Wangsulan Sinawung ing Tembang

Wangsulan ingkang pinanggih wonten salebetipun cakapan sekar (Padmosoekotjo, 1987:86).
Tuladha:
Maskumambang
Sena putra (1) sing sekaca mring sesami
Tresna marang kaca
Jenang gula(2) penden legi
Aja lali elingana

Sandi : (1)Sena putra batanganipun **gathuthaka**,
(2) Jenang gula batanganipun **gula**
Wangsulan : (1) Sing sekaca mring sesami,
(2) Aja lali elingana.

LAYER 15

Wangsulan Lamba

Wangsulan Rangkep

Wangsulan Padinten

Wangsulan Sinawung ing Tembang

Wangsulan Sinawung ing Tembang

Kinanthi
Kinanthi linging pitutur
Kenthang rambat(1) menyany uthi(2)
Awasa dipunpratela
Tolihèn wirangng wuri
Cecangkak woking klapa(3)
Kang dadi pathoking urip

Sandi : (1) Kenthang rambat batanganipun **tela**
(2) Menyany uthi batanganipun **awasa**
(3) Cecangkak woking klapa batanganipun **bathok**
Wangsulan : (1) Awasa dipunpratela
(2) Tolihèn wirangng wuri
(3) Kang dadi pathoking urip

LAYER 16

Wangsulan Lamba

Wangsulan Rangkep

Wangsulan Padinten

Wangsulan Sinawung ing Tembang

Wangsulan Sinawung ing Tembang

Wangsulan ingkang pinanggih wonten salebetipun cakapan sekar (Padmosoekotjo, 1987:86).
Tuladha:
Maskumambang
Sena putra (1) sing sekaca mring sesami
Tresna marang kaca
Jenang gula(2) penden legi
Aja lali elingana

Sandi : (1)Sena putra batanganipun **gathuthaka**,
(2) Jenang gula batanganipun **gula**
Wangsulan : (1) Sing sekaca mring sesami,
(2) Aja lali elingana.

LAYER 17

Pitedah Gladhen

a. Pitakenan pilihan gondo kawangsulana kanthi nge-lik wangsulan
wbl/c/d
b. Pitakenan essay kawangsulana kanthi ngitik wangsulan ngginakaken
keyboard lajeng enter
c. Menawi pitakenan sampun jangkep dipunwangsulni, komputer badhe
ngitung lali kanthi otomatis
d. Panjenengan sugeng nggarap gladhen menika, pilihan gondo dangunipun
15 detik lan, essay dangunipun 30 detik. Menawi nglangkapi
wekdalipun, otomatis soal badhe gantos salajengipun.

LAYER 18

Sugeng Gladhen

witwit

LAYER 19

LAYER 20

Ulangan Harian Penguasaan Materi Gladih Glossarium Kapustakan Profil

15 Evaluasi Soal 1

Sekar aren, sampun ... anggenipun kula ngentos.

a. Wungu
b. Sangu
c. Dangu
d. Krungu

Menu Utama Musik Mada

LAYER 21

Ulangan Harian Penguasaan Materi Gladih Glossarium Kapustakan Profil

17 Evaluasi Soal 2

Isih enom bala njangan gori diundang ora krungu.
Isih enom bala ..., diundang ora krungu.

a. Judheg
b. Mandheg
c. Budheg
d. Budreg

Menu Utama Musik Mada

LAYER 22

Ulangan Harian Penguasaan Materi Gladih Glossarium Kapustakan Profil

17 Evaluasi Soal 3

Bocah cilik, Bole aja *ngrokok cendhak* mengkana, ta!
Bocah cilik, Bole aja ... mengkana, ta!

a. Neges-neges
b. Mbales
c. Teges
d. Males

Menu Utama Musik Mada

LAYER 23

Ulangan Harian Penguasaan Materi Gladih Glossarium Kapustakan Profil

17 Evaluasi Soal 4

Wayang hayu (*golek*), enggal meleh aja turu
Eling kuwaliban ! Iku serananing urip
Sopir lreta (...), ngusir selabebehing mala.
Sopir lreta inggih menika?

a. Batir
b. Montir
c. Sopir
d. Kusir

Menu Utama Musik Mada

LAYER 24

Ulangan Harian Penguasaan Materi Gladih Glossarium Kapustakan Profil

18 Evaluasi Soal 5

Gayung sumur (...), tirta wijiling salira.
Aja kempa, ngudi basa Jawa.
Menapa anipun gayung sumur?

a. Cidhuk
b. Siwur
c. Timba
d. Iru

Menu Utama Musik Mada

LAYER 25

Ulangan Harian Penguasaan Materi Gladih Glossarium Kapustakan Profil

15 Evaluasi Soal 6

Wangsalan menika unen-unen saemper
cangkriman, ananging batanganipun sampun
dipunsebut kanthi sinandi. Menapa ingkang
dipunwastani *sinandi*?

a. Wangsalan
b. Bedhean
c. Sambungan
d. Pitakenan

Menu Utama Musik Mada

LAYER 26

Ulangan Harian Penguasaan Materi Gladih Glossarium Kapustakan Profil

19 Evaluasi Soal 7

Wangsalan ingkang boten mratelakaken batanganipun,
sebab tiyang-tiyang dipunaggep sampun mangertos
batanganipun.
Wonten ngingal menika pangertosan saking jinis
wangsalan menapa?

a. Wangsalan cambaran
b. Wangsalan padintenan
c. Wangsalan sinawung ing tembang
d. Wangsalan lamba

Menu Utama Musik Mada

LAYER 27

Ulangan Harian Penguasaan Materi Gladih Glossarium Kapustakan Profil

17 Evaluasi Soal 8

Balung klapa, ora priksa.

a. Ethok-ethok
b. Muga-muga
c. Teko-teko
d. Alot-alot

Menu Utama Musik Mada

LAYER 28

Ulangan Harian Penguasaan Materi Gladih Glossarium Kapustakan Profil

16 Evaluasi Soal 9

Bok aja *nganak cecak* marang wong cilik.
Bok aja ... marang wong cilik.

a. Njarak
b. Sawiyah-wiyah
c. Sawayah-wayah
d. Njarah

Menu Utama Musik Mada

LAYER 29

Ulangan Harian Penguasaan Materi Gladih Glossarium Kapustakan Profil

17 Evaluasi Soal 10

Kukus gantung, tak ... sajabe bingung.

a. Delok
b. Weruh
c. Sawang
d. Tonton

Menu Utama Musik Mada

LAYER 30





LAYER 41



LAYER 42



LAYER 43



LAYER 44



LAYER 45



LAYER 46



LAYER 47



LAYER 48

**LEMBAR VALIDASI III PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif Wangsalan.

Sasaran : Kelas VIII SMP

Programer : Laeli Maftukhah

Ahli Materi : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) .
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari SB (Sangat Baik) s/d (SK) Sangat Kurang sebagai berikut
 - 1 = SK (Sangat Kurang)
 - 2 = K (Kurang)
 - 3 = C (Cukup)
 - 4 = B (Baik)
 - 5 = SB (Sangat Baik).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kualitas memotivasi siswa					
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar					
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
4	Kebenaran materi					
5	Kejelasan uraian materi					
6	Kecukupan pemberian latihan					
7	Ketepatan soal dengan indikator					
8	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan					
9	Kejelasan penggunaan istilah					

B. Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran					
2	Kejelasan penyajian materi					
3	Sistematika penyajian materi					
4	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi					
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami					
6	Gambar yang disajikan mendukung materi					
7	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar					
8	Rumusan soal sesuai dengan indikator					
9	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan					

C. Jenis kesalahan dan perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

D. Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif *Wangsulan* ini dinyatakan.

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- b. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta,2012

Ahli Materi

Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

NIP. 19640201 198812 1 001

LEMBAR VALIDASI I PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**OLEH AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif Wangsalan.
Sasaran : Kelas VIII SMP
Programer : Laeli Maftukhah
Ahli Materi : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
Tanggal :24-5-2019.....

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) .
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari SB (Sangat Baik) s/d (SK) Sangat Kurang sebagai berikut
1 = SK (Sangat Kurang)
2 = K (Kurang)
3 = C (Cukup)
4 = B (Baik)
5 = SB (Sangat Baik).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kualitas memotivasi siswa			✓		
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar				✓	
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	
4	Kebenaran materi				✓	
5	Kejelasan uraian materi				✓	
6	Kecukupan pemberian latihan				✓	
7	Ketepatan soal dengan indikator				✓	
8	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan				✓	
9	Kejelasan penggunaan istilah				✓	

B. Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran				✓	
2	Kejelasan penyajian materi			✓		
3	Sistematika penyajian materi			✓		
4	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi				✓	
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami			✓		
6	Gambar yang disajikan mendukung materi				✓	
7	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar			✓		
8	Rumusan soal sesuai dengan indikator				✓	
9	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan			✓		

C. Jenis kesalahan dan perbaikan

.....

.....

.....

.....

D. Saran Umum

1. Pengisian wangsala
 2. Gak ada angka tambah
 3. Hiasian rumah
-
-

E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif *Wangsala* ini dinyatakan.

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta, 24-5-2012

Ahli Materi



Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

NIP. 19640201 198812 1 001

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kualitas memotivasi siswa					✓
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar					✓
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	
4	Kebenaran materi					✓
5	Kejelasan uraian materi					✓
6	Kecukupan pemberian latihan				✓	
7	Ketepatan soal dengan indikator				✓	
8	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan				✓	
9	Kejelasan penggunaan istilah					✓

B. Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran					✓
2	Kejelasan penyajian materi					✓
3	Sistematika penyajian materi					✓
4	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi				✓	
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami				✓	
6	Gambar yang disajikan mendukung materi					✓
7	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar					✓
8	Rumusan soal sesuai dengan indikator				✓	
9	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan					✓

LEMBAR VALIDASI III PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif Wangsalan.

Sasaran : Kelas VIII SMP

Programer : Laeli Maftukhah

Ahli Materi : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

Tanggal : 14 Juni 2012

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) .
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari SB (Sangat Baik) s/d (SK) Sangat Kurang sebagai berikut
1 = SK (Sangat Kurang)
2 = K (Kurang)
3 = C (Cukup)
4 = B (Baik)
5 = SB (Sangat Baik).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

C. Jenis kesalahan dan perbaikan

.....

.....

.....

.....

D. Saran Umum

1. Revisi Media awal kurang jls
 2. Glossian hasil pembelajaran
 2. Tindak 20
-
-

E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif *Wangsalan* ini dinyatakan.

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta, 4-6⁵ 2012

Ahli Materi



Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

NIP. 19640201 198812 1 001

A. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kualitas memotivasi siswa				✓	
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar				✓	✓
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	
4	Kebenaran materi				✓	
5	Kejelasan uraian materi				✓	✓
6	Kecukupan pemberian latihan				✓	
7	Ketepatan soal dengan indikator				✓	
8	Ketepatan menggunakan bahasa dan ejaan				✓	
9	Kejelasan penggunaan istilah					✓

B. Aspek Kebenaran Isi

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kecukupan bobot materi untuk pencapaian tujuan pembelajaran				✓	
2	Kejelasan penyajian materi				✓	
3	Sistematika penyajian materi					✓
4	Kesesuaian pemberian contoh dengan materi				✓	
5	Penggunaan bahasa mudah dipahami				✓	
6	Gambar yang disajikan mendukung materi				✓	
7	Rumusan soal sesuai dengan kompetensi dasar				✓	✓
8	Rumusan soal sesuai dengan indikator				✓	
9	Tingkat kesulitan soal sudah sesuai dengan pencapaian kompetensi yang diharapkan				✓	✓

LEMBAR VALIDASI II PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**OLEH AHLI MATERI**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif Wangsalan.
Sasaran : Kelas VIII SMP
Programer : Laeli Maftukhah
Ahli Materi : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
Tanggal : 4 - 6 - 2022

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi.
2. Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek pembelajaran dan aspek kebenaran isi pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓).
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari SB (Sangat Baik) s/d (SK) Sangat Kurang sebagai berikut
1 = SK (Sangat Kurang)
2 = K (Kurang)
3 = C (Cukup)
4 = B (Baik)
5 = SB (Sangat Baik).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

C. Jenis kesalahan dan perbaikan

.....

Salah dapat diperbaiki

D. Saran Umum

.....

E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif *Wangsulan* ini dinyatakan.

- a. ☒ Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- b. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta, 14 Juni 2012

Ahli Materi



Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.

NIP. 19640201 198812 1 001

LEMBAR VALIDASI III PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

OLEH AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif *Wangsalan*.
 Sasaran : Kelas VIII SMP
 Programmer : Laeli Maftukhah
 Ahli Media : Nurhidayati, S.Pd, M.Hum.
 Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek tampilan, aspek pemograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) .
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari SB (Sangat Baik) s/d (SK) Sangat Kurang
 - 1 = SK (Sangat Kurang)
 - 2 = K (Kurang)
 - 3 = C (Cukup)
 - 4 = B (Baik)
 - 5 = SB (Sangat Baik).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

NO.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program					
2	Keterbacaan teks atau tulisan					
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna					
4	Konsistensi penempatan <i>button</i> (tombol)					
5	Kualitas tampilan gambar					
6	Sajian animasi					
7	Daya dukung musik pengiring					
8	Tampilan layar					
9	Kejelasan suara					
10	Ketepatan penggunaan bahasa					

B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan navigasi					
2	Konsistensi penggunaan tombol					
3	Kejelasan petunjuk					
4	Kemudahan penggunaan media					
5	Efisiensi penggunaan <i>layer</i>					
6	Efisiensi teks					
7	Respon terhadap peserta didik					
8	Kecepatan program					
9	Kemenarikan media					
10	Kemudahan memilih variasi menu					

C. Jenis kesalahan dan perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

D. Saran umum

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif *Wangsulan* ini dinyatakan.

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- b. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta,.....2012

Ahli Media

Nurhidayati, S.Pd, M.Hum.

NIP. 19780610 200112 2 00

LEMBAR VALIDASI III PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**OLEH AHLI MEDIA**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif *Wangsalan*.
Sasaran : Kelas VIII SMP
Programer : Laeli Maftukhah
Ahli Media : Nurhidayati, S.Pd, M.Hum.
Tanggal : 25 Mei 2012

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek tampilan, aspek pemrograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) .
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari SB (Sangat Baik) s/d (SK) Sangat Kurang
1 = SK (Sangat Kurang)
2 = K (Kurang)
3 = C (Cukup)
4 = B (Baik)
5 = SB (Sangat Baik).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.


A. Aspek Tampilan

NO.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program		✓			
2	Keterbacaan teks atau tulisan				✓	
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna				✓	
4	Konsistensi penempatan <i>button</i> (tombol)		✓			
5	Kualitas tampilan gambar		✓			
6	Sajian animasi			✓		
7	Daya dukung musik pengiring				✓	
8	Tampilan layar			✓		
9	Kejelasan suara					✓
10	Ketepatan penggunaan bahasa			✓		

B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan navigasi		✓			
2	Konsistensi penggunaan tombol			✓		
3	Kejelasan petunjuk		✓			
4	Kemudahan penggunaan media			✓		
5	Efisiensi penggunaan <i>layer</i>				✓	
6	Efisiensi teks				✓	
7	Respon terhadap peserta didik				✓	
8	Kecepatan program				✓	
9	Kemenarikan media				✓	
10	Kemudahan memilih variasi menu			✓		

C. Jenis kesalahan dan perbaikan

- menu pada slide 1 membingungkan ada menu utama dan bagian menu utama
- Bagian petunjuk belum dilengkapi tombol (simbol);  cek tombol menu utama.
- animasi gambar bila perlu diperjelas.

D. Saran umum

- Revisi layout, penrograman simbol untuk tombol.
- Tambahkan glosarium
- Catatan: jawaban sebelumnya diusahakan tidak mengikuti jawaban soal berikutnya.

E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif *Wangsulan* ini dinyatakan.

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta, 25 Mei 2012

Ahli Media



Nurhidayati, S.Pd, M.Hum.

NIP. 19780610 200112 2 002

LEMBAR VALIDASI II PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

OLEH AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif *Wangsalan*.

Sasaran : Kelas VIII SMP

Programer : Laeli Maftukhah

Ahli Media : Nurhidayati, S.Pd, M.Hum.

Tanggal : 1 Juli 2012

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek tampilan, aspek pemrograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) .
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari SB (Sangat Baik) s/d (SK) Sangat Kurang
 - 1 = SK (Sangat Kurang)
 - 2 = K (Kurang)
 - 3 = C (Cukup)
 - 4 = B (Baik)
 - 5 = SB (Sangat Baik).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan navigasi			✓		
2	Konsistensi penggunaan tombol				✓	
3	Kejelasan petunjuk				✓	
4	Kemudahan penggunaan media				✓	
5	Efisiensi penggunaan <i>layer</i>				✓	
6	Efisiensi teks				✓	
7	Respon terhadap peserta didik				✓	
8	Kecepatan program				✓	
9	Kemenarikan media				✓	
10	Kemudahan memilih variasi menu				✓	

NO.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program				✓	
2	Keterbacaan teks atau tulisan				✓	
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna				✓	
4	Konsistensi penempatan <i>button</i> (tombol)			✓		
5	Kualitas tampilan gambar			✓		
6	Sajian animasi			✓		
7	Daya dukung musik pengiring				✓	
8	Tampilan layar				✓	
9	Kejelasan suara					✓
10	Ketepatan penggunaan bahasa				✓	

C. Jenis kesalahan dan perbaikan

- Tambahkan gambar pada materi
- Bedakan waktu pada soal pilihan ganda dan essay.
- Revisi jawaban essay.

D. Saran umum

- Revisi lay out dan pemrograman waktu.
- Sudah representatif.

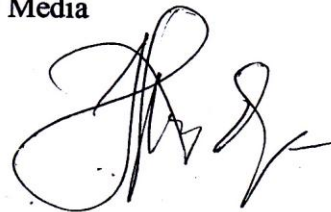
E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif *Wangsalan* ini dinyatakan.

- a. Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak

Yogyakarta, 1 Juli 2012

Ahli Media



Nurhidayati, S.Pd, M.Hum.

NIP. 19780610 200112 2 002

LEMBAR VALIDASI III PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

OLEH AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif *Wangsalan*.
 Sasaran : Kelas VIII SMP
 Programmer : Laeli Maftukhah
 Ahli Media : Nurhidayati, S.Pd, M.Hum.
 Tanggal : 15 Juni 2012

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini diisi oleh ahli media.
2. Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek tampilan, aspek pemograman pada program media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) .
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari SB (Sangat Baik) s/d (SK) Sangat Kurang
 - 1 = SK (Sangat Kurang)
 - 2 = K (Kurang)
 - 3 = C (Cukup)
 - 4 = B (Baik)
 - 5 = SB (Sangat Baik).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

NO.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program				✓	
2	Keterbacaan teks atau tulisan				✓	
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna				✓	
4	Konsistensi penempatan <i>button</i> (tombol)				✓	
5	Kualitas tampilan gambar				✓	
6	Sajian animasi				✓	
7	Daya dukung musik pengiring				✓	
8	Tampilan layar				✓	
9	Kejelasan suara					✓
10	Ketepatan penggunaan bahasa				✓	

B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan navigasi				✓	
2	Konsistensi penggunaan tombol				✓	
3	Kejelasan petunjuk				✓	
4	Kemudahan penggunaan media				✓	
5	Efisiensi penggunaan <i>layer</i>					✓
6	Efisiensi teks				✓	
7	Respon terhadap peserta didik					✓
8	Kecepatan program				✓	
9	Kemenarikan media				✓	
10	Kemudahan memilih variasi menu				✓	

C. Jenis kesalahan dan perbaikan

Sudah representatif
animasi pilih yang memadai

D. Saran umum

E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Interaktif *Wangsulan* ini dinyatakan.

- Layak untuk ujicoba tanpa revisi
- Layak untuk ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak

Yogyakarta, 15 Juni 2012

Ahli Media



Nurhidayati, S.Pd, M.Hum.

NIP. 19780610 200112 2 002

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH GURU BAHASA JAWA

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa

Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif *Wangsalan*.

Sasaran : Kelas VIII SMP

Programer : Laeli Maftukhah

Guru Bahasa Jawa : Dra. Sri Subarsidah

Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru Bahasa Jawa.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek ketepatan konsep dan kompetensi, aspek kualitas tampilan media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) .
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari SB (Sangat Baik) s/d (SK) Sangat Kurang
 - 1 = SK (Sangat Kurang)
 - 2 = K (Kurang)
 - 3 = C (Cukup)
 - 4 = B (Baik)
 - 5 = SB (Sangat Baik).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)					
2	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Professional 8</i>					
3	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran					
4	Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar					
5	Penggunaan bahasa dan ejaan.					

Komentar atau saran umum.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

B. Aspek Kualitas Tampilan

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Professional 8</i>					
2	Komposisi warna					
3	Tampilan menu					
4	Jenis dan ukuran teks					
5	Kualitas gambar.					

C. Komentar atau saran umum.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

- a. Media Pembelajaran Interaktif *Wangsalan* tersebut layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran.
- b. Media Pembelajaran Interaktif *Wangsalan* tersebut tidak layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Yogyakarta,2012

Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa

Dra. Sri Subarsidah

NIP. 19650711 199203 2 007

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
OLEH GURU BAHASA JAWA**

Mata Pelajaran : Bahasa Jawa
 Judul Program : Media Pembelajaran Interaktif *Wangsalan*.
 Sasaran : Kelas VIII SMP
 Programer : Laeli Maftukhah
 Guru Bahasa Jawa : Dra. Sri Subarsidah
 Hari/Tanggal : Rabu/20 Juni 2012

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru Bahasa Jawa.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek ketepatan konsep dan kompetensi, aspek kualitas tampilan media yang dibuat peneliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) .
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari SB (Sangat Baik) s/d (SK) Sangat Kurang
 - 1 = SK (Sangat Kurang)
 - 2 = K (Kurang)
 - 3 = C (Cukup)
 - 4 = B (Baik)
 - 5 = SB (Sangat Baik).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Ketepatan Konsep dan Kompetensi

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)				✓	
2	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Professional 8</i>				✓	
3	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam pelajaran				✓	
4	Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar				✓	
5	Penggunaan bahasa dan ejaan.				✓	

B. Aspek Kualitas Tampilan

No.	Indikator	1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Macromedia Flash Professional 8</i>				✓	
2	Komposisi warna				✓	
3	Tampilan menu				✓	
4	Jenis dan ukuran teks				✓	
5	Kualitas gambar.				✓	

C. Komentar atau saran umum.

1. Pergantian tampilan diperlambat.
2. Penggunaan ragam hiasa agak menyulitkan siswa karena mereka tidak terbiasa.
3. kasebut → kasebat (hawa)
mrathelahohe → mratelahohe
wanda : suku kata
wiraugi (tumbung lingua)
dipunmratelahohe, disebutake

D. Kesimpulan

- a. Media Pembelajaran Interaktif *Wangsalan* tersebut layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran.
- b. Media Pembelajaran Interaktif *Wangsalan* tersebut tidak layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Yogyakarta, 20 Juni 2012

Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa



Dra. Sri Subarsidah

NIP. 19650711 199203 2 007

**LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WANGSALAN**

Nama Siswa :

No. Absen :

Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) .
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari TS (Tidak Setuju) s/d SS (Sangat Setuju).
 - 1 = TS (Tidak Setuju)
 - 2 = KS (Kurang Setuju)
 - 3 = RR (Ragu-ragu)
 - 4 = S (Setuju)
 - 5 = SS (Sangat Setuju).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran ini memberikan pengetahuan yang lebih tentang materi <i>wangsalan</i> untuk siswa.					
2	Materi <i>wangsalan</i> yang disajikan media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.					
3	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat menemukan batangan <i>wangsalan</i>					
4	Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media pembelajaran tersebut dapat menuntun siswa untuk memahami materi					
5	Latihan soal dalam media pembelajaran <i>wangsalan</i> tersebut sebagian besar dapat dikerjakan dengan mudah					
6	Glossarium membantu siswa untuk memahami kata-kata sukar.					

B. Aspek Kemandirian Siswa

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran ini memberi kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki					
2	Siswa tertarik mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran ini					
3	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk mengulangi materi yang belum dipahami					
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah					

C. Aspek Penyajian Media

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Teks atau tulisan dalam media tersebut terlihat jelas dan mudah dibaca					
2	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana sehingga siswa mudah memahami					
3	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa					
4	Warna <i>background</i> dan teks terlihat serasi					
5	Gambar dan animasi terlihat jelas					
6	<i>Backsound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini.					

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami, sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					
2	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media <i>wangsalan</i>					
3	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain					
4	Media ini tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga siswa mudah untuk menggunakannya.					

E. Komentar atau saran umum.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,2012

Siswa,

(.....)

LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WANGSALAN

Nama Siswa : Aurelia Mara Audina
 No. Absen : 08 / VIII - 10
 Hari/Tanggal : Rabu/20 Juni 2012

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓) .
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari TS (Tidak Setuju) s/d SS (Sangat Setuju).
 1 = TS (Tidak Setuju)
 2 = KS (Kurang Setuju)
 3 = RR (Ragu-ragu)
 4 = S (Setuju)
 5 = SS (Sangat Setuju).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

Nilai Saya = (80)

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran ini memberikan pengetahuan yang lebih tentang materi <i>wangsalan</i> untuk siswa.				✓	
2	Materi <i>wangsalan</i> yang disajikan media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.				✓	
3	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat menemukan batangan <i>wangsalan</i>				✓	
4	Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media pembelajaran tersebut dapat menuntun siswa untuk memahami materi				✓	
5	Latihan soal dalam media pembelajaran <i>wangsalan</i> tersebut sebagian besar dapat dikerjakan dengan mudah			✓		
6	Glossarium membantu siswa untuk memahami kata-kata sukar.					✓

B. Aspek Kemandirian Siswa

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran ini memberi kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki				✓	
2	Siswa tertarik mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran ini				✓	
3	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk mengulangi materi yang belum dipahami					✓
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah					✓

C. Aspek Penyajian Media

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Teks atau tulisan dalam media tersebut terlihat jelas dan mudah dibaca					✓
2	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana sehingga siswa mudah memahami					✓
3	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa					✓
4	Warna <i>background</i> dan teks terlihat serasi					✓
5	Gambar dan animasi terlihat jelas					✓
6	<i>Backsound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini.					✓

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami, sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					✓
2	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media <i>wangsalan</i>					✓
3	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain					✓
4	Media ini tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga siswa mudah untuk menggunakannya.				✓	

E. Komentar atau saran umum.

Bagus sekali. Menyediakan kalau untuk belajar di rumah. Backgroundnya Bagus. Tulisannya juga gede-gede, jadi mau belajar, nggak bikin males baca. Tapi kata-katanya ada yg sulit dipahami. Tapi tetep bagus! *prot-prot-prot*

Yogyakarta, 20 Juni 2012

Siswa,



(.....)

LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *WANGSALAN*

Nama Siswa : Garvinda Putri Merdiana
No. Absen : VIII - 10 / 12
Hari/Tanggal : Rabu/20 Juni 2012

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓).
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari TS (Tidak Setuju) s/d SS (Sangat Setuju).
1 = TS (Tidak Setuju)
2 = KS (Kurang Setuju)
3 = RR (Ragu-ragu)
4 = S (Setuju)
5 = SS (Sangat Setuju).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

Nilai 85

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran ini memberikan pengetahuan yang lebih tentang materi <i>wangsalan</i> untuk siswa.					✓
2	Materi <i>wangsalan</i> yang disajikan media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.				✓	
3	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat menemukan batangan <i>wangsalan</i>				✓	
4	Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media pembelajaran tersebut dapat menuntun siswa untuk memahami materi				✓	
5	Latihan soal dalam media pembelajaran <i>wangsalan</i> tersebut sebagian besar dapat dikerjakan dengan mudah				✓	
6	Glossarium membantu siswa untuk memahami kata-kata sukar.					✓

B. Aspek Kemandirian Siswa

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran ini memberi kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki			✓		
2	Siswa tertarik mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran ini				✓	
3	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk mengulangi materi yang belum dipahami				✓	
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah				✓	

C. Aspek Penyajian Media

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Teks atau tulisan dalam media tersebut terlihat jelas dan mudah dibaca				✓	
2	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana sehingga siswa mudah memahami				✓	
3	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa				✓	
4	Warna <i>background</i> dan teks terlihat serasi				✓	
5	Gambar dan animasi terlihat jelas				✓	
6	<i>Backsound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini.			✓		

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami, sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah				✓	
2	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media <i>wangsala</i>				✓	
3	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain				✓	
4	Media ini tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga siswa mudah untuk menggunakannya.				✓	

E. Komentar atau saran umum.

Saya rasa media pembelajaran seperti ini sangat bagus dan asik di samping siswa dapat belajar dengan mudah, ditambah dengan animasi yg lucu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan

Yogyakarta, 20 Juni 2012

Siswa,



(.....)
Gavinda Putri

LEMBAR EVALUASI TANGGAPAN SISWA
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WANGSALAN

Nama Siswa : Hanan Rizal Wicaksono
No. Absen : 14 / VII 10
Hari/Tanggal : Rabu/20 Juni 2012

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Lembar evaluasi ini digunakan untuk memperoleh data dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom yang disediakan dengan memberi tanda cek (✓).
4. Tanda cek (✓) diberikan pada kolom yang sesuai dengan rentangan dari TS (Tidak Setuju) s/d SS (Sangat Setuju).
1 = TS (Tidak Setuju)
2 = KS (Kurang Setuju)
3 = RR (Ragu-ragu)
4 = S (Setuju)
5 = SS (Sangat Setuju).
5. Saran secara umum dapat dituliskan pada tempat yang telah disediakan.

100

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran ini memberikan pengetahuan yang lebih tentang materi <i>wangsalan</i> untuk siswa.				✓	
2	Materi <i>wangsalan</i> yang disajikan media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah.					✓
3	Setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa dapat menemukan batangan <i>wangsalan</i>					✓
4	Latihan soal atau pertanyaan-pertanyaan dalam media pembelajaran tersebut dapat menuntun siswa untuk memahami materi					✓
5	Latihan soal dalam media pembelajaran <i>wangsalan</i> tersebut sebagian besar dapat dikerjakan dengan mudah				✓	
6	Glossarium membantu siswa untuk memahami kata-kata sukar.					✓

B. Aspek Kemandirian Siswa

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran ini memberi kesempatan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki				✓	
2	Siswa tertarik mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran ini					✓
3	Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa untuk mengulangi materi yang belum dipahami				✓	
4	Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah					✓

C. Aspek Penyajian Media

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Teks atau tulisan dalam media tersebut terlihat jelas dan mudah dibaca					✓
2	Materi dijelaskan dengan bahasa sederhana sehingga siswa mudah memahami					✓
3	Tampilan halaman judul menarik perhatian siswa				✓	
4	Warna <i>background</i> dan teks terlihat serasi					✓
5	Gambar dan animasi terlihat jelas					✓
6	<i>Backsound</i> atau musik pengiring menarik sehingga siswa merasa nyaman saat belajar menggunakan media ini.					✓

D. Aspek Pengoperasian Media

No.	Indikator	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk penggunaan mudah dipahami, sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					✓
2	Tombol yang disediakan dalam media ini memudahkan siswa dalam memanfaatkan media <i>wangsalan</i>					✓
3	Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain				✓	
4	Media ini tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi, sehingga siswa mudah untuk menggunakannya.					✓

E. Komentar atau saran umum.

Pembelajaran ini sangat menyenangkan. Siswa dapat mudah
 memahami materi yang diberikan. Saya sarankan bahwa
 sebaiknya pembelajaran bahasa Jawa memakai sistem ini

Yogyakarta, 20 Juni 2012

Siswa,


 (.....Hanan Rizal Wicaksono.....)

Tabel Lampiran 1. Hasil Penghitungan Angket Tanggapan Siswa dari Keseluruhan Aspek

No.	Nama	Indikator Soal ke :																			Jumlah	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
1	Adelia A.P.Z.	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	3	4	85
2	Ahmad M.R.W.	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	83
3	Anggunna S.G.S.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	78
4	Atia Sarah F.	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	97
5	Atidra Darmesti	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	3	5	5	5	4	4	4	3	3	82
6	Aurelia Mara A.	4	4	4	4	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	91
7	Epaifodius S.A.	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	87
8	Faizal Waliv	5	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	4	84
9	Firdaningrum A.	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	86
10	Gavinda Putri M.	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	80
11	Gilang P.M.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	79
12	Hanan Rizal W.	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	94
13	Inaretti Kartika A.	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	94
14	Mahanna Ghozi I.	5	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	79
15	Muh. Fadholi A.	4	5	4	3	5	4	3	4	5	4	5	3	3	4	4	3	4	4	4	3	78
16	Muh. Naufal A.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
17	Nerissa Muliara C.	4	4	4	4	2	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	82
18	Ninda Noor W.S.	5	4	4	4	3	3	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	84
19	Nur Fauziah	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	96
20	Nur Rizki Wijaya	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	90
21	Raisma Anyesti S.	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	76
22	Rosemeti H.	3	5	4	5	3	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	87
23	Yeremia W.P	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	89
		99	99	96	99	84	98	91	102	103	100	102	99	98	101	102	98	99	100	94	97	1961
		86%	86%	84%	86%	73%	83%	79%	89%	90%	87%	89%	86%	83%	88%	89%	83%	86%	87%	82%	84%	85,3%

TABEL KOMENTAR DAN SARAN SISWA

NO.	NAMA SISWA	KOMENTAR
1	Adelia Agatha P. Z.	Media flashnya sangat indah. Karena nilaiku 100 =))
2	Ahmad Mujadid Rizky W.	Sebaiknya (<i>gladhen</i> /latihan soal) diberi kunci Jawaban agar siswa setelah mengerjakan tau dimana salahnya.
3	Anggunna Surya G. S.	Soalnya jangan itu-itu terus.
4	Atia Sarah Faudina	Bagus sekali untuk belajar di rumah. Backgrounnya juga unyu :3. Lagunya wow sangat menarik. Sangat mudah dipahami. Materinya sangat lengkap sekali dan mudah dipahami. Bahasanya sederhana dan mudah dimengerti. <i>Gladhen</i> yang berisi soal sangat menarik. Membuat kita semangat mengerjakan. Animasinya juga lucu. Canggih bisa ngitung nilai sendiri.
5	Athira Darmesti	Bagus deh Mbak ☺.
6	Aurelia Mara Audina	Bagus sekali. Menyenangkan kalau untuk belajar di rumah. <i>Backsounnya</i> bagus. Tulisannya juga <i>gedhe-gedhe</i> , jadinya kalau mau belajar nggak bikin males baca. Tapi kata-katanya ada yang sulit dipahami. Tapi tetap bagus! *prook-prook-prook*.
7	Epafroditus Sanjaya Adiguna	Alat pembelajarannya menarik dan menyenangkan. Dalam memahami pembelajaran <i>wangsalan</i> lebih mudah.
8	Faizal Waliy	Menurut saya dengan menggunakan media pembelajaran seperti memudahkan siswa. Karena siswapun lebih tertarik karena tampilannya, media ini juga praktis sehingga siswa lebih diuntungkan.
9	Firdaningrum Anggraini	Media ini bagus dan mudah untuk dipelajari sendiri.
10	Gavinda Putri Meidiana	Saya rasa media pembelajaran seperti ini sangat bagus dan asik disamping siswa dapat belajar dengan mudah, ditambah dengan animasi yang lucu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.
11	Gilang Prabaswara Muhammad	oke mbak.
12	Hanan Rizal Wicaksono	Pembelajaran ini sangat menyenangkan. Siswa dapat mudah memahami materi yang diberikan. Saya sarankan bahwa sebaiknya pembelajaran bahasa Jawa memakai sistem ini.
13	Inarietti Kartika Andaiwanti	Bagus, tampilannya menarik dan mudah dipahami.
14	Mahatma Ghazi Isaki	Media pembelajaran bahasa Jawa ini sudah bagus dan dapat melestarikan bahasa daerah Jawa yang sekarang ini semakin terpuruk dengan adanya bahasa asing. Sukses untuk Mahasiswi UNY.
15	Muh. Fadholi Afinanto	Flashnya sudah bagus (y) materinya mudah dipahami, tulisannya juga jelas.
16	Muh. Naufal Alfareza	Bagus, saking bagusnya saya tidak memberikan komentar.
17	Nerissa Mutiara Christy	Media Flashnya sudah cukup bagus. Mudah untuk dipahami, karena tampilannya menarik.
18	Ninda Noor Wahyu S.	Udah bagus pokoknya. Gak kurang gak lebih.
19	Nur Fauziah	<i>Apik tenan mbak</i> . kesehuruhan sudah edukatif.
20	Nur Rizki Wijaya	Pembelajaran ini sangat karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi <i>wangsalan</i> .
21	Raisma Antyesti S.	Lanjutkan !!!!!!!
22	Rosemeini Heraningtyas	Cukup unik untuk media pembelajaran bahasa Jawa karena sangat jarang adanya pembelajaran bahasa Jawa yang menggunakan seperti itu.
23	Yeremia Wicaksono Putro	Pembelajaran ini sangat baik dan kreatif karena dapat membuat siswa untuk mudah memahami materi tersebut.

DAFTAR HADIR

NO.	NAMA	NO. HP	TTD
1	Adelia Agatha P. 2.	08994130560	
2	Ahmad Mujadid Rizky W	085643152333	ASP 5
3			
4	Anggunita Surya GS	0817275037	Anggs
5			
6	ATIA SARAH FAUDINA	085640444833	
7	ATIDRA DARMESTI	085643433463	
8	Aurelia Mara Audina	08156622025	
9	Epafroditus Sanjaya Adiguna	085643040236	
10	FAIZAL WALUY	+6201392853355	
11	Firdaningrum Anggraini	-	
12	Gavinda Putri Meidiana	-	"GAVINDA"
13	Gilana Prabaswara Muhammad.	087738009655	
14	Hanan Rizal Wicaksono	085642029054	
15	Heriqi Kartika Ambarmaanti	085693121202	
16			
17	Mahatma Cahaya Isaki	082126006051	
18	Muh. Fadholi Afianto	085743642431	
19	Muh. Naufal Alfareza	087738442662	
20	Nerissa Mutiara Christy	085725955946	
21	Ninda Noor Wahyu. S	-	
22	Nur Fauziah	087738021530	
23	Nor Rizki Wijaya	087738163749	
24	Raisma Antje S.	087738650013	
25	Rosemeini Heraningtyas	087738848025	
26			
27	Jeremia Wicaksono Ritro	085725721709	#
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 717/UN.34.12/PP/V/2012
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

16 Mei 2012

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Pengembangan Macromedia Flash Professional 8 sebagai Media Pembelajaran Wangsalan untuk SMP Kelas VIII

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : LAELI MAFTUKHAH
NIM : 08205244010
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Waktu Pelaksanaan : Mei – Juni 2012
Lokasi Penelitian : SMP N 8 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
 YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/5049/V/5/2012

Membaca Surat : Wakil Dekan I Fak. Bahasa dan Seni UNY Nomor : 717/UN.34.12/PP/V/2012
 Tanggal : 16 Mei 2012 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : LAELI MAFTUKHAH NIP/NIM : 08205244010
 Alamat : Karangmalang Yogyakarta
 Judul : PENGEMBANGAN MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN WANGSALAN UNTUK SMP KELAS VIII
 Lokasi : SMP N 8 Kota/Kab. KOTA YOGYAKARTA
 Waktu : 23 Mei 2012 s/d 23 Agustus 2012

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 23 Mei 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan
 Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Ir. Joko Winantoro, M.Si

NIP. 19580108 198603 1 011

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta cq Ka Dinas Perizinan
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Provinsi DIY
4. Wakil Dekan I Fak. Bahasa dan Seni UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515866, 562682

EMAIL : perizinan@jogja.go.id EMAIL INTRANET : perizinan@intra.jogja.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1525

3742/34

- Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/5049/V/5/2012 Tanggal : 23/05/2012
- Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 38/I.2/2004 tentang Pemberian izin/Rekomendasi Penelitian/Pendataan/Survei/KKN/PKL di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Dijijinkan Kepada : Nama : LAELI MAFTUKHAH NO MHS / NIM : 08205244010
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN WANGSALAN UNTUK SISWA SMP KELAS VIII

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 23/05/2012 Sampai 23/08/2012
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

LAELI MAFTUKHAH

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 23-05-2012

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

Drs. HARDONO
NIP 195804101985031013

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta(sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Prop. DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Kepala SMP Negeri 8 Yogyakarta
5. Ybs.



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 8

Jalan Prof. Dr. Kahar Muzakir No. 2 Yogyakarta Telepon 516013, 541483 Fax. (0274) 516013
http://www.wmpn8jogja-sch.id; Email: humas.smpn8jogja@gmail.com
YOGYAKARTA



Kode Pos : 55223

SURAT KETERANGAN

NO: 421/396

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 8 Yogyakarta menerangkan bahwa:

Nama : LAELI MAFTUKHAH
NIM : 08205244010
Program studi : Pendidikan Bahasa Jawa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Universitas : UNY

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 8 Yogyakarta.

Dengan judul : "PENGEMBANGAN MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN WANGSALAN UNTUK SISWA
SMP KELAS VIII"

Pada Tanggal : 20 Juni 2012

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 6 Juli 2012



Kepala Sekolah

H. SUHARNO, S.Pd., S.Pd.T., M.Pd.
NIP. 19580903 197803 1 005

DOKUMEN UJICoba MEDIA PEMBELAJARAN WANGSALAN DI SEKOLAH DAN PENGISIAN ANGKET TANGGAPAN SISWA



Gambar 1. Pengembang menjelaskan materi *wangsalan* dengan media pembelajaran *wangsalan*

Gambar. 2 Siswa mencoba menggunakan media pembelajaran *wangsalan*



Gambar. 3 Siswa mencoba menggunakan media pembelajaran *wangsalan*

Gambar. 4 Siswa mencoba menggunakan media pembelajaran *wangsalan*



Gambar. 5 Pengembang mengontrol siswa saat menggunakan media pembelajaran *wangsalan*

Gambar. 6 Siswa mengisi angket tanggapan siswa